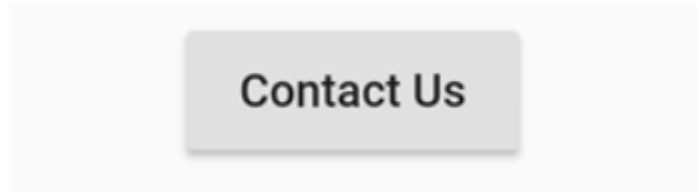


TEST TECHNIQUE (FLUTTER)

1. Pourquoi utiliser Flutter?
2. C'est quoi le système de widgets dans Flutter?
3. C'est quoi la différence entre Stateful and Stateless Widgets?
4. c'est quoi pubspec.yaml?
5. Dans la navigation dans flutter quelle est la différence entre "push" et "pushReplacement"
6. Nous avons un "TextButton" dans l'interface de notre application comme le démontre l'image suivante quand l'utilisateur clique sur ce bouton on veut écrire le texte contact us:



a)

```
TextButton(  
  onPressed: () {  
    print("contact us");  
  },  
  child: const Text(  
    "Contact Us",  
  ))
```

b)

```
TextButton(  
  onPressed: print("contact us");  
  ,  
  child: const Text(  
    "Contact Us",  
  ))
```

c)

```
TextButton(  
  onPressed: () =>  
    print("contact us"),  
  child: const Text(  
    "Contact Us",  
  ))
```

d)

```
TextButton(  
  onPressed: () =>{  
    print("contact us");  
  },  
  child: const Text(  
    "Contact Us",  
  ))
```

1) c'est quoi le type de result dans le code suivant :

```
var result = await http.get(url);
```

- a) **Response**
- b) dynamic
- c) Future
- d) JSON

Vos réponses :

1. Plusieurs raisons : [Framework Open source utilisé pour créer des applications multiplateforme (Mobile (Android / ios) , Desktop , Web) , cycle de dev rapide , des widgets personnalisés , il exist option Hot Reload pour rafraich la page de manière auto (sur le widget)
2. System widget : la manière de construction de la page (interface) [UI , UX]
3. **Stateless** : les infos 'interface ne peut pas être modifié (reste statique)
Stateful : represent parti interface ou l'apparence se change dynamiquement
4. pubspec : fichier de configuration : represente le gestion versions de dépendances (plugins) , version de Flutter , configuration des assets
5. Push : " stacker une page sur autre page , peut revenir en arriere pour voir la page précédente
PushReplcaement : Remplacer la route actuel par une nouvelle route , impossible de revenir à la page precedente

6. A

7. A